Un recorte del mapa situacional de la danza/ performance con mediación tecnológica

Alejandra Ceriani // Profesora y Licenciada en Artes Plásticas en las orientaciones Pintura y Cerámica, Facultad de Bellas Artes (FBA), Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Magister en Estética y Teoría de las Artes, FBA, UNLP. Jefa de Trabajos Prácticos de la cátedra Didáctica y Práctica de la Enseñanza y de Dibujo I y II, FBA, UNLP. Becaria de Formación Superior, UNLP. Coordinadora de Educación Artística, Dirección de Gestión Curricular y Formación Docente, Ministerio de Educación de la Nación.

En noviembre del año pasado varias regiones de América Latina, entre ellas la Argentina, fueron invitadas a participar de la primera reunión presencial del proyecto MAPAD2, realizada en el marco del encuentro "Poéticas Tecnológicas - III Seminario Internacional sobre Danza, Teatro e Performance", en Salvador de Bahía (Brasil).[1] En esa oportunidad, uno de los objetivos propuestos fue colaborar en el sensado de los artistas y los investigadores académicos de nuestros países que estén interesados en las diversas vertientes del campo de la danza y de la performance con mediación tecnológica.

Desde entonces, con distintos colegas venimos realizando un relevamiento –en principio, por correo electrónico–, con la intención de recopilar información sobre grupos o artistas que trabajan dentro del lenguaje del movimiento con tecnología.[2] Paralelamente, estamos estudiando a investigadores que se desempeñan en el ámbito universitario o en otras instituciones de formación superior y están orientados a indagar sobre estas vertientes.

A partir de un correo electrónico enviado por un colega en función de este sondeo se nos abrieron profundos márgenes reflexivos –particularmente hoy en la ciudad de Buenos Aires– sobre los desarrollos de un artista o un colectivo que se implique con la tecnología.[3] Destacamos esto, dado que este tipo de procesos de constitución artística se exhibe, de modo explícito, en producciones escénicas.

Entendemos que la investigación académica circula por otros carriles, puesto que en estas áreas su posibilidad de transferencia y de exposición no es tan manifiesta e inmediata; por lo tanto, decidimos considerarla de manera diferenciada. Asimismo, somos conscientes de que es una excepción ocupar los dos lugares o perfiles, de artista y de investigador, y que esta díada es en sí misma la oportunidad más fructífera para que estos lugares o perfiles se impliquen y transformen mutuamente.

Para dar una respuesta crítica a la idea del uso delimitado de la tecnología como "medio para un fin" o sólo como "herramienta escénica y dramatúrgica" –según el citado correo electrónico–, reflexionaremos partiendo de la observación de las repre-

sentaciones que el concepto de *espectáculo* puede ejercer frente a las propuestas de danza o performance con mediación tecnológica.

Creemos que elaborar una respuesta de este tipo nos lleva a:

- comprender que parte de nuestros colegas en danza contemporánea o performance en danza (bailarines, coreógrafos, críticos, programadores, etc.) se suman a / adhieren a / intervienen en propuestas de actualidad a modo de experiencias momentáneas;
- cuestionar aquellas consideraciones prioritarias sobre los costos y las condiciones para la realización de *espectáculos escénicos* de mayor envergadura, en detrimento de concebir otros espacios, medios y modos de organizar trabajos colaborativos entre performers, programadores, dispositivos, etcétera;
- dar cuenta de que en el campo de la danza ha sido histórica la falta de metodologías de investigación y de insumos bibliográficos. Respecto a este punto es importante destacar que, como no hay conformada una comunidad académica especializada en danza/ performance con mediación tecnológica, el modo de construir conocimiento se establece empíricamente y desde el intercambio en congresos, seminarios o trabajos de campo. Esto trae como consecuencia la demora en el proceso de construcción de material teórico y de espacios de reflexión compartida, empujando y limitando las prácticas de creación entre el lenguaje del movimiento y las mediaciones tecnológicas a un asunto de programación en cartelera.

Cruce de la danza performática y los nuevos medios

Desde sus inicios, lo escénico ha sido un lugar para la representación de ficciones, que se reflejaban a partir de la voz y el movimiento de los intérpretes, el sonido, la iluminación, etcétera, y descansaban en mayor o menor grado en el empleo de recursos escénicos para crear espacios ilusorios. Luego, otras formas escénicas formularon posibilidades de creación experimentales y encontraron su lugar de expresión en espacios periféricos o alternativos. Surgieron otros conceptos y recursos asociados a estas transformaciones de la producción y la circulación. Estos recursos, que atañen a lo procesual y a lo efímero, han suscitado nuevas estrategias escénicas. Según José Sánchez:

> El cruce de lo teatral y lo performativo, sumado a la multiplicación de posibilidades espectaculares de las nuevas tecnologías, ha dado lugar a una diversidad que no cabe en la antigua categoría de teatro, pero sí en un concepto ampliado de artes escénicas, entendidas como artes de la comunicación directa entre un actor y un espectador en cualquier contexto social o mediático.[4]

Esta adaptación a las tecnologías dinamiza la situación actual de las artes escénicas, pero no pone en cuestión la actualización de todos sus elementos constitutivos. Actualización que creemos pasa por una reflexión, un proceso de revisión del efecto práctico y estético del que partió. En casi todas las propuestas escénicas falta un trabajo de análisis de la postura respecto de la técnica. No se trata sólo de saltar hacia un estado de destrezas en programación, de suntuosidades escénicas, de autosuficiencias anatómicas, sino de transitar hacia un estado permanente de actitud crítica frente a la retórica de los efectos especiales, frente al relato tecno-espaciotemporal, hacia una lógica no-lineal e híbrida.

Pero lo escénico-espectacular, como corporación, sigue autorepresentándose a sí mismo y estableciéndose de acuerdo con una diferenciación por géneros, que excluye lo que no se adecua a la codificación definida por el hábito. El hábito de lo espectacular está conformado por una sistémica implícita en la diagramación de la mirada, en la cosmogonía del espacio y del tiempo, en la configuración por medio de acciones y sucesos y en una estructura jerárquica. Hay una división especializada del trabajo (actores y bailarines principales, de reparto, equipo técnico, etc.: cada uno se ocupa de su tarea específica); y hay, también, otras estructuras como la performance, que tiende a ser más horizontal, descentralizada y

siempre mudable.

Estas estructuras, con sus particularidades, se manifiestan de manera visible o subyacente en cada propuesta creativa. Todas las concepciones corporales y escénicas antecesoras y aún vigentes seguían los lineamientos de las exigencias académicas, los presupuestos de una representación basada en la imitación y en lo verosímil. Al respecto, en el prólogo de la segunda edición de *La sociedad del espectáculo*, Christian Ferrer expresa:

> Guy Debord llama "espectáculo" al advenimiento de una nueva modalidad de disponer de lo verosímil y de lo incorrecto mediante la imposición de una separación fetichizada del mundo de índole tecno estética. Prescribiendo lo permitido y lo conveniente así como desestimando en lo posible la experimentación vital no controlada, la sociedad espectacular regula la circulación social del cuerpo y las ideas. El espectáculo, si se buscan sus raíces, nace con la modernidad urbana, con la necesidad de brindar unidad e identidad a las poblaciones mediante la imposición de modelos funcionales a escala total.[5]

"La dimensión política de la sociedad espectacular es el síntoma de nuestra época", continúa Ferrer. El poder implícito se articula a priori a través de la reproducción de cualidades que se naturalizan y se vuelven globales, hegemónicas, y definen así el marco de lo sistematizado.

En la actualidad, uno de los problemas fundamentales de la estética, de la producción y el consumo artístico y de la formación disciplinar, no solo pasa por no evolucionar en consonancia con los avances tecnológicos, sino, más precisamente, porque esa disparidad dé cuenta, evidencie, el carácter silencioso y oculto de los mecanismos de reproducción y asimilación. Mecanismos que preexisten a la decantación social y cultural necesarias para madurar y cuestionar cada mediación.

Para construir la escena del futuro, José A. Sánchez se posiciona en un lugar muy singular para dar margen a las transformaciones:

> El espacio virtual permite la generación de discursos multimediáticos no fijados previamente por la palabra, pero también independientes del cuerpo. ¿De qué modo afecta el espacio virtual a lo escénico? ¿Qué continuidades se establecen entre la acción física, concreta, directa y la comunicación telemática, expandida? [...] La escena cultural contemporánea se parece más a un circo que a un teatro. Se podría entender esta afirmación en un sentido despectivo, pero no es así. Obviamente, nos resulta molesto el que ciertos temas culturales se traten como fenómenos de feria. Pero el circo, de hecho, es una estructura más democrática que el teatro. [...] ¿Quién nos podría decir que en el siglo XXI tendríamos que seguir aprendiendo del circo para construir la escena del futuro?[6]

Situados desde esta idea de construir la escena del futuro, proponemos una revisión crítica de las prácticas artísticas, de la producción tecnológica y de la corporalidad a la luz de los nuevos dispositivos interactuados desde la performance. Es indudable que el uso en directo de las nuevas tecnologías de la imagen, la comunicación y la cibernética conmueven a la escena contemporánea. El proceso de disolución es cada vez más radical, y va a expandirse siguiendo una lógica ineludible hacia la experimentación del fenómeno de la temporalidad y la especialidad con cuerpos que se desdoblen en la "habitabilidad de la imagen".

Frente a esto sostenemos: "Lo que es experimentable no puede ser representado".[7] Partimos de esta idea para justificar nuestro posicionamiento al plantear que las performances interactivas en tiempo real, en las que se destaca una labor de investigación-producción, deberían manifestarse como laboratorios abiertos al público y no como espectáculo.

En primera instancia habría que distinguir qué características tendría esta propuesta de laboratorio abierto al público, que no dejaría de lindar o compartir elementos con lo que reconocemos como espectáculo. Un laboratorio abierto al público podría, en principio:

- enmarcarse dentro de proyectos expositivos y abiertos a la producción, la investigación, la formación y la difusión del arte y la ciencia relacionados con las nuevas tecnologías;
- posicionar al artista y al espectador en la situación de experimentar una relación viva y única del cuerpo con la tecnología (la relación del artista con su público se realiza, por ejemplo, a través de interfaces que permiten supeditar la acción a los estímulos y las solicitaciones que el público establezca en función de las posibilidades que permitan los niveles de interacción de la programación);
- ofrecer un tipo de relación particular con el tiempo, el espacio, la imagen, el sonido: ya no se trataría de una simple representación donde su permanencia como cosa, como algo material, que independientemente de su valor estético ocupa un lugar en el espacio y en el tiempo dramatizado, sino que podría irrumpir simultáneamente en el espacio y el tiempo real y virtual.

Otras problemáticas emergen particularmente de estas relaciones propuestas entre público, artista y obra con los nuevos dispositivos tecnológicos y nuestro entorno.

La acción de los dispositivos tecnológicos sobre el sujeto que se presta a tal experiencia y un público participante, es decir, dispuesto, deriva en un conocimiento más general de algunos aspectos de lo que podrá ser un nuevo espacio social: el espacio electrónico. Este "espacio electrónico conforma un nuevo orden fenoménico para la interexpresión entre los sujetos, así como para la percepción y la acción de los sujetos sobre los objetos".[8] Hay comunidades que habitan este espacio; son cuerpos que, como representaciones electrónicas (avatares), desarrollan otra vida tanto subjetiva como intersubjetiva. Desde estas configuraciones, habría que rastrear e indagar el nivel de proceso alcanzado por las prácticas conocidas como disciplinares: danza, teatro, etcétera.

En su tesis doctoral, Ludmila Martínez Pimentel investiga, reflexiona y evalúa las prácticas del lenguaje coreográfico contemporáneo en el espacio virtual; incluso propone una nueva categoría de cuerpo en la danza: el "cuerpo híbrido", un cuerpo que no es sólo biológico, sino el resultante del encuentro entre los componentes humanos y digitales de nuestra cultura.[9] Una de las mayores virtudes de estas prácticas

con cuerpos híbridos en espacios digitalizados es que se baila sin gravedad. Gracias a ello se pueden realizar movimientos casi inadmisibles para la condición humana, favoreciendo una situación coreográfica innovadora. Algunos softwares, como el Life Forms,[10] facilitan la simulación, el ejercicio coreográfico e incluso el registro coreográfico de manera animada, no estática como las formas anteriores de anotación en danza.

De todas maneras, las consecuencias del denominado espacio electrónico, que tiende sus redes sobre el soporte de la realidad, nos abren camino para especular sobre:

- la utilización de la actuación remota en las obras escénicas de realidad mixta;
- la presentación simultánea de una misma obra en determinadas localizaciones geográficas;
- la convivencia con universos virtuales en permanente generación, que no preexisten, sino que irrumpen para la interacción y la participación de sus habitantes y en función de ellas.

¿Revolución o expansión?

Entendemos que es necesario un recorte y, a partir de allí, consideramos que, en principio, las nuevas tecnologías no están revolucionando la danza en nuestro país, sino expandiéndola; o en el mejor de los casos, la danza como disciplina artística está apropiándose de las nuevas tecnologías como si se tratase de nuevos recursos escénicos.

Los diferentes elementos y procedimientos vinculados a lo escénico, al adaptar o al apropiarse de los nuevos recursos tecnológicos, dejan entrever que no todos sus componentes y experiencias dan respuesta a las nuevas formas de interacción o están disponibles. La discusión hace foco en la incumbencia de lo disciplinar: la danza o performance vinculada al arte interactivo. Por esto mismo, nos comprometemos a replantearnos cuestiones tales como:

- cuál es la concepción desde donde se aborda la creación o la realización del movimiento ante un sistema escénico interactivo en tiempo real;
- cuál es la concepción de las formas de producción y recepción conocidas como espectáculo ante procesos de experimentación;
- cuál es la concepción de la formación disciplinar ante la incorporación de las tecnologías aplicadas en diálogo con el cuerpo, el espacio y la mirada.

Se hace inevitable la revisión de lo vigente para la aparición de nuevas concepciones que conlleven un desvío del flujo de las prácticas actuales. En consecuencia, planteamos que el movimiento no es el único imperativo que define a la danza. Un universo virtual y digital irrumpe con sus resignificaciones en el devenir del espacio y del tiempo físico. Hay otro espacio y otro tiempo. Otra presencia del cuerpo y, por consiguiente, otra gramática del lenguaje de la danza, percibida como danza performática o *performance interactiva*.[11] Por lo tanto, pensar que los desarrollos de la danza, la performance, el cuerpo en movimiento en relación con las mediaciones tecnológicas, tienen solo un ámbito de lo escénico-espectacular para manifestarse es negar la generación de otros espacios tanto físicos como virtuales.

Para arribar a otros universos teórico-prácticos en la experimentación con las nuevas tecnologías aplicadas a la danza y la performance se hacen necesarias transformaciones en el pensamiento y la formación disciplinar. Esto se daría básicamente a través de las transferencias que la investigación en este campo efectuaría, no solo en lo referente a los aspectos de la producción, sino también de la formación. Un tendencia en la formación disciplinar que debería incorporar en sus prácticas el vínculo cuerpo y nuevos multimedios, más específicamente, el vínculo cuerpo y sistemas interactivos.

Estos temas se enredan, mayormente, con cuestiones que anteponen la problemática de los recursos disponibles y la actualización en el manejo de hardware o software por parte de la comunidad *dancística*. Creemos que se trata, sin embargo, de una actitud más amplia. Una actitud que no eluda enfrentarse al auténtico desafío de entender críticamente el significado del

objeto estético-cultural, la función, su proceso. También creemos que comprender, interpretar, experimentar y expresar son dimensiones necesarias de cualquier proceso encaminado a intervenir en el campo de las políticas culturales. Estamos inmersos en un profundo cambio dentro de la morfología social. Los viejos dispositivos que regulaban la relación con la praxis dejan de ser eficaces y significativos en la dimensión formativa de los actores implicados. Los cuerpos son diferentes en esta cambiante morfología social.

Así, nos comprometemos a indagar, en los próximos relevamientos de información en danza/performance con mediación tecnológica, sobre cuestiones que atañen a la investigación-producción, y a la investigación-formación en las prácticas de creación y producción del cuerpo en movimiento en relación con la interactividad electrónico/digital. Las mutaciones en el plano de las instancias de circulación y difusión cultural impactan en estos procesos en constante evolución, pujándolos fuera de los ámbitos en los que actualmente se desenvuelven, permitiendo, de esta manera, constituir otros.

Notas

1 Ver Mapa e programa de artes em dança (e performance) digital [En línea].

2 No incluimos la video danza en esta recopilación y análisis.

3 Correo electrónico recibido el 03/04/11: "Bueno, la verdad es que ya en danza y en teatro la tecnología se ha vuelto herramienta, no fin en sí misma [...] Nadie está trabajando con tecnología como novedad, se usa para fines dramáticos o estéticos [...] pero como algo más que aporta –a veces no, pero ese es el objetivo de los artistas, que aporte– a la escena, al total [...] Así que te diría [...] que las tecnologías en las artes escénicas pasaron de moda [...] o se incorporaron a la paleta de herramientas posibles. No hay como en los 90 y 2000 gente que esté , 'investigando' , porque no sólo ya se ha visto todo lo posible, sino que lo imposible no está a mano, es muy caro y engorroso para los espacios de la ciudad que no cuentan con los elementos necesarios o las condiciones para que alguien ponga en escena las últimas tecnologías a rodar".

4 José A. Sánchez, "La escena futura", 2008, pp. 2-3.

5 Christian Ferrer, Prólogo, en Guy Debord, (1957) *La sociedad del espectáculo*, 2008, pp. 10-11.

6 José A. Sánchez, *op. cit.*, 2008, p. 8.

7 *Ibídem*, p. 13.

8 Javier Echeverría, "Cuerpo electrónico e identidad", en AA.VV., *Arte, Cuerpo y Tecnología*, 2003, pp. 16-17.

9 Ludmila Martínez Pimentel, "El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales", 2008.

10 Life Forms, ahora DanceForms, es el primer software coreográfico que permite a coreógrafos y profesores desarrollar, editar y visualizar secuencias de danza en un entorno muy amigable. De hecho, permite hacer zoom a partes específicas de las secuencias para explicar lo que sucede anatómicamente en el cuerpo. [En línea].

11 Concepto de mi de autoría desarrollado en la tesis de grado "El descentramiento: cuerpo-danza-interactividad" [En línea].

Bibliografía

DEBORD, Guy: (1967) *La sociedad del espectáculo*, La Marca, Buenos Aires, 2008.

ECHEVERRÍA, Javier: "Cuerpo electrónico e identidad", en AAVV: *Arte, cuerpo y Tecnología*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2003.

Fuentes de Internet

CERIANI, Alejandra: "El descentramiento: cuerpo-danza-interactividad" [En línea], http://www.alejandraceriani.com.ar [Consulta: 27 de marzo 2010].

DanceForms: [En línea], http://www.charactermotion.com/danceforms [Consulta: 14 de junio de 2011].

Mapa e programa de artes em dança (e performance) digital: [En línea], www.mapad2.ufba.br; www.poeticatecnologica.ufba.br [Consulta: 14 de junio de 2011].

MARTÍNEZ PIMENTEL, Ludmila: "El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico e partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales", Tesis Doctoral, Facultad de Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia, 2008 [En línea], http://www.youtube.com/user/ludmilapimentel [Consulta: 14 de junio de 2012].

SÁNCHEZ, José A.: (2008) "La escena futura", Barcelona, Ciclo I+C+I. CCCB, 12 de junio de 2008, [En línea] http://artesescenicas.uclm.es/archivos_subidos/textos/128/La_escena_del_futuro.pdf, [Consulta: 14 de junio de 2011].